

**PENINGKATAN KUALITAS PEMBELAJARAN
MATEMATIKA MELALUI STRATEGI KREATIF
BERBASIS PORTOFOLIO
(PTK Di SMA Negeri 3 Klaten Siswa Kelas X E Semester Genap
Tahun Pelajaran 2009/2010)**

Tesis

**Diajukan Untuk Memenuhi Sebagian Persyaratan
Memperoleh Gelar Magister Pendidikan
Program Studi Manajemen Pendidikan**



Oleh:

**SRI WINDARTI
NIM : Q100070600**

**MAGISTER MANAJEMEN PENDIDIKAN
PROGRAM PASCASARJANA
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SURAKARTA**

2010

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Untuk mengalami kebangkitan sebagai suatu negara, salah satu hal yang perlu dibangkitkan adalah bidang pendidikan. Pendidikan mempunyai peranan yang sangat menentukan bagi perkembangan dan perwujudan diri individu, terutama bagi pembangunan bangsa dan negara. Kemajuan suatu kebudayaan bergantung kepada cara kebudayaan tersebut mengenali, menghargai, dan memanfaatkan Sumber Daya Manusia, dan hal ini berkaitan erat dengan kualitas pendidikan yang diberikan kepada anggota masyarakat dan peserta didik. Selain itu perlu diupayakan pendidikan bermutu yang mampu dijangkau oleh semua lapisan masyarakat dan mengupayakan terlaksananya pendidikan yang mengutamakan nilai moral dan budi pekerti, hal penting lain yang perlu diperhatikan untuk mencapai kebangkitan pendidikan adalah proses belajar dan mengajar antara guru dan siswa (Munandar, 2004 : 6).

Proses belajar mengajar adalah inti kegiatan dalam pendidikan. Dalam proses belajar-mengajar tersirat adanya satu satuan kegiatan yang tak terpisahkan antara siswa yang belajar dan guru yang mengajar. Antara kedua kegiatan ini terjalin interaksi yang saling menunjang (Usman, 2007 : 4)

Pembentukan manusia yang kreatif akan tercapai apabila proses belajar mengajar yang diselenggarakan di kelas benar-benar efektif dan berguna untuk

mencapai kemampuan pengetahuan, sikap dan ketrampilan yang diharapkan. Hal ini tergantung sepenuhnya pada guru sebagai salah satu subjek dalam proses belajar mengajar di dalam kelas. Siswa sebagai subjek lain di dalam kelas, disadari tergantung sepenuhnya pada kebijaksanaan guru dalam mengelola proses pembelajaran. Oleh karena itu, guru harus menyadari sepenuhnya bahwa tanggung jawabnya dalam keberhasilan proses belajar mengajar untuk mata pelajaran yang diampunya cukup besar.

Untuk mata pelajaran matematika, keberhasilan proses belajar mengajar terletak pada peningkatan kualitas proses pembelajaran itu sendiri dan peningkatan kualitas output dalam bentuk nilai yang dicapai oleh anak didik. Namun sayang, mendengarkan kata "Matematika" saja, kebanyakan siswa akan merasakan kesan yang tak menyenangkan. Yang terbayang adalah angka-angka yang rumit, rumus-rumus yang sulit dimengerti, nilai yang buruk, guru yang galak, dan sebagainya (Krismanto, 2003 : 1).

Matematika juga sering dipahami siswa sebagai sesuatu yang mutlak sehingga seolah-olah tidak ada kemungkinan cara menjawab yang berbeda terhadap suatu masalah. Segala sesuatu tentang matematika dipahami sebagai sesuatu yang serba pasti, harus tepat dan sedikitpun tak boleh salah. Sehingga matematika bagi siswa hampir selalu menjadi beban dan bahkan menjadi sesuatu yang menakutkan (Marpaung, 2005 : 560).

Dalam pelaksanaan pembelajaran matematika sekarang ini, pada umumnya guru masih mendominasi kelas. Siswa pasif saja (datang, duduk, nonton, berlatih, dan lupa) yaitu hanya menerima bahan jadi, sedangkan guru

sibuk memberitahukan konsep. Demikian juga dalam latihan, dari tahun ke tahun soal yang diberikan adalah soal yang itu-itu juga tidak bervariasi, hanya berkisar pada pertanyaan apa, berapa, tentukan, selesaikan. Jarang sekali bertanya dengan menggunakan kata mengapa, bagaimana, darimana, atau kapan (Marpaung, 2005 : 647).

Kebanyakan siswa sendiri, tidak pernah siap dalam menerima pelajaran. Seharusnya mereka minimal terlebih dahulu membaca bahan yang akan dipelajari. Lebih parah lagi, mereka tidak menyadari tujuan belajar yang sebenarnya dan tidak mengetahui manfaat belajar bagi masa depannya nanti. Akibatnya, matematika benar-benar menjadi hal yang rumit dan membosankan bagi siswa, mereka tidak merasakan nikmatnya (*enjoy*) belajar, belajar hanya sekedar melaksanakan kewajiban malahan seringkali terlihat karena keterpaksaan (Krismanto, 2003 : 1).

Selama ini terlihat bahwa kreativitas dan kemandirian siswa mengalami hambatan dan bahkan tidak berkembang. Banyak siswa yang sebenarnya kreatif dan kritis justru menjadi apatis dalam mata pelajaran matematika karena suasana belajar dalam kelas yang kurang mendukung. Masalah semakin kompleks manakala guru matematika justru menambah kerumitan tersebut dengan materi matematika yang susah (abstrak), suasana pembelajaran yang monoton, penuh ketegangan, banyak tugas, dan lain sebagainya. Dengan ditambah adanya keterbatasan fasilitas belajar matematika di sekolah, maka lengkaplah sudah penunjang kegagalan belajar matematika bagi siswa.

Dari uraian di atas peran guru dalam proses pembelajaran ikut menentukan kualitas output siswa, sehingga sudah selayaknya guru matematika perlu memahami dan mengembangkan berbagai bentuk metode dan keterampilan mengajar dalam mengajarkan matematika guna membangkitkan motivasi siswa agar mereka belajar dengan antusias. Lebih dari itu siswa juga merasa ambil bagian dan berperan aktif dalam proses kegiatan belajar mengajar. Untuk mengatasi masalah seputar pembelajaran matematika tersebut, salah satu cara yang dipandang cocok adalah metode pembelajaran kreatif berbasis portofolio. Model Portofolio dapat memberikan informasi mengenai kemampuan dan pemahaman siswa serta memberikan gambaran mengenai sikap dan minat siswa terhadap pelajaran yang diberikan, juga dapat menunjukkan pencapaian atau peningkatan yang diperoleh siswa dari proses pembelajaran (Stiggins, 1994 : 20). Sedangkan pembelajaran kreatif dapat mendorong siswa untuk menemukan sesuatu hal yang baru dan melakukan berbagai macam inovasi dalam bidang matematika. Dalam hal ini siswa diharapkan dapat berinovasi dalam pemecahan soal matematika, dan dapat mengembangkan teori yang telah diberikan oleh guru.

Melalui model pembelajaran portofolio, selain diupayakan dapat membangkitkan minat belajar siswa secara aktif, kreatif, juga dapat mengembangkan pemahaman nilai-nilai kemampuan berpartisipasi secara efektif, serta diiringi suatu sikap tanggung jawab. Untuk mencapai hal ini,

guru matematika juga dituntut untuk terus mengembangkan kreativitasnya supaya dapat memancing kreativitas siswa.

Guru adalah agen pendidikan dan pembelajaran sehingga dituntut untuk dapat memberikan pelayanan sebaik-baiknya kepada anak didik yang mengikuti proses pendidikannya. Kreativitas seorang guru dalam mengajar siswa merupakan salah satu bentuk keseriusan guru dalam mengemban tugasnya sebagai agen pendidikan. Dengan didorong keinginan yang kuat supaya siswa dapat berkembang dalam pelajaran matematika, bahkan kemudian mencintai pelajaran tersebut sebagai satu pelajaran yang menyenangkan, maka guru matematika wajib mengembangkan kreativitas semaksimal mungkin (Krismanto, 2003 : 2).

Sebagai fasilitator, maka kreativitas maksimal merupakan tuntutan yang harus dipenuhi oleh guru agar anak didik mendapatkan materi pembelajaran secara maksimal dan utuh sebagaimana seharusnya. Pengertian kreativitas sendiri adalah kemampuan untuk membuat atau menciptakan hal-hal baru atau kombinasi baru berdasarkan data, informasi dan unsur-unsur yang ada, memiliki kemampuan berpikir tingkat tinggi, dan menghasilkan karya cipta yang diperoleh melalui pengetahuan/pengalaman hidup serta mampu memunculkan ide-ide kreatif yang inovatif (Usman, 2007 : 27).

Dengan demikian, metode pembelajaran matematika yang kreatif berbasis portofolio akan menimbulkan manfaat ganda bagi kelas yang melaksanakannya, yaitu bagi siswa dan guru. Sedangkan bagi dunia pendidikan sendiri, ini adalah lompatan kemajuan yang cukup berarti. Jika di

dalam metode pembelajaran konvensional interaksi yang terjadi antara guru dan siswa hanya sebatas pemberi dan penerima ilmu saja, maka dengan metode pembelajaran matematika yang kreatif, kedua belah pihak baik guru maupun siswa dapat saling memberi dan menerima. Guru yang dahulu selalu saja menjadi pusat perhatian di kelas, maka dengan metode kreatif ini, siswa itulah yang menjadi pusatnya. Dengan demikian tidak akan terjadi lagi kondisi kelas yang memprihatinkan dimana guru sibuk berbicara di depan kelas sedangkan murid asyik melucu atau mengobrol di belakang.

Jika selama ini taraf pengajaran guru supaya siswa dapat menyerap ilmu masih dengan cara sekedar menyodorkan tugas-tugas untuk dikerjakan, maka dengan metode kreatif, siswa akan dipacu untuk menemukan masalah sendiri, dan kelas di bawah bimbingan guru akan memecahkan masalah tersebut secara bersama-sama. Sistem komunikasi dalam kelas yang semula cenderung satu arah diharapkan dapat berubah menjadi dialog yang menarik dimana siswa berani menyampaikan kritik terhadap materi yang disampaikan oleh guru dengan disertai argumen-argumen yang bisa dipertanggungjawabkan (Usman, 2007 : 27).

Kondisi pembelajaran matematika di SMA Negeri 3 Klaten selama ini tidak jauh berbeda dengan kondisi pembelajaran matematika di banyak tempat. Metode pembelajaran yang diterapkan masih bersifat konvensional dimana guru masih menjadi pusat perhatian di kelas, komunikasi hanya terjadi satu arah saja, dan guru selalu menjadi pihak yang benar. Kondisi seperti itu tidak akan menjadi suatu masalah dalam pendidikan apabila siswa kedatangan

dapat memahami materi pelajaran dengan baik. Permasalahannya adalah siswa cenderung tidak memahami materi pelajaran yang diberikan, mereka terlihat bosan di kelas selama jam pelajaran berlangsung, dan nilai matematika mereka rata-rata 48,72 yang berarti di bawah syarat ketuntasan 65,00. Hal ini menjadi kenyataan yang merisaukan dan perlu segera dicoba suatu cara mengelola kelas yang baru yaitu pembelajaran kreatif berbasis portofolio.

B. Fokus Penelitian

Berdasarkan pada latar belakang masalah sebagaimana dijelaskan di atas, maka fokus penelitian ini adalah peningkatan kualitas pembelajaran matematika, yang dijabarkan menjadi sub fokus sebagai berikut:

1. Bagaimana proses pembelajaran matematika melalui strategi kreatif berbasis portofolio?
2. Apakah pembelajaran dengan strategi kreatif berbasis portofolio dapat meningkatkan kualitas proses pembelajaran matematika?
3. Apakah peningkatan proses pembelajaran matematika melalui strategi kreatif berbasis portofolio dapat meningkatkan kualitas output siswa?

C. Tujuan Penelitian

Sesuai dengan perumusan masalah yang telah dikemukakan maka tujuan penelitian ini adalah:

1. Tujuan Umum

Meningkatkan kualitas pembelajaran matematika

2. Tujuan Khusus

- a. Mendeskripsikan strategi kreatif berbasis portofolio untuk proses pembelajaran matematika.
- b. Mendeskripsikan peningkatan kualitas pembelajaran matematika dengan strategi kreatif berbasis portofolio.
- c. Mendeskripsikan upaya peningkatan kualitas output siswa dalam pembelajaran matematika dengan strategi kreatif berbasis portofolio.

D. Manfaat Penelitian

Secara umum, penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi bagi pengembangan kurikulum khususnya dalam pembelajaran matematika. Selain itu, adanya penelitian ini dapat diketahui berbagai faktor yang menghambat pelaksanaan pembelajaran matematika dan akan memberikan gambaran yang nyata mengenai kemungkinan dikembangkannya pengelolaan pembelajaran kreatif berbasis portofolio sebagai solusi untuk mengatasi permasalahan yang ada di kelas.

Secara khusus, manfaat penelitian ini:

1. Bagi siswa SMA Negeri 3 Klaten, agar mampu meningkatkan keterampilan pemecahan masalah matematika secara mandiri dan bertanggung-jawab.
2. Bagi guru SMA Negeri 3 Klaten, untuk meningkatkan kreativitas guru demi mendukung kualitas kinerja dalam membimbing siswa memahami dan mencintai matematika.

3. Bagi perkembangan IPTEK, untuk menjadi referensi tentang IPTEK yang berguna untuk membantu guru dan siswa dalam pembelajaran matematika.

E. Daftar Istilah

1. Kualitas Pembelajaran : Intensitas keterkaitan sistemik dan sinergis antara guru dan siswa melalui kegiatan yang terprogram dalam desain instruksional, untuk membuat siswa belajar secara aktif, yang menekankan pada penyediaan sumber belajar.
 - a. Proses : Serangkaian langkah sistematis, atau tahapan yang jelas dan dapat ditempuh berulang kali, untuk mencapai hasil yang diinginkan.
 - b. *Output* : Hasil dari suatu proses.
2. Strategi kreatif : Kegiatan pembelajaran yang dikerjakan guru dengan cara yang berbeda dari cara konvensional satu arah agar tujuan pembelajaran dapat dicapai secara efektif dan efisien.
3. Portofolio : Kumpulan atau dokumentasi hasil pekerjaan peserta didik yang disimpan dalam suatu bundel.